TONNERRE SUR ALTENBERG

Par Guillaume Chaudemanche

Ce scénario, parfois assez linéaire et riche en action, s'adresse à un groupe de 3 à 5 joueurs moyennement expérimentés, avec des personnages débutants ou ayant quelques scénarios à leur actif. Idéalement, le groupe comportera un noble et un sorcier ou un médecin. Les combattants auront aussi du travail.

Précisions géopolitiques

Avril 5291, peu de jours avant le début des opérations de conquête Granbretonnes, quelque part en Germanie...

Le scénario se déroule dans le comté de Grünwald, un petit territoire à l'est de la Germanie, à cheval sur trois frontières : celle de la Moscovie, celle de la principauté de Preuss, et celle de la principauté de Bohême. Cette terre fertile est une riche vallée entourée de montagnes d'altitude moyenne arrosée par des torrents d'eau claire et disposant d'un climat clément. De surcroît, le comté présente un intérêt stratégique considérable car deux routes commerciales importantes s'y rejoignent. Du nord au sud, la route de la Hanse relie Dresn, Praha et Wien en Otriche. Venant de Kerninburg et passant par Krakow, la route d'Orient achemine les marchandises de la brillante Moscovie jusqu'aux rivages de la mer d'Alsaz, d'où elles s'embarquent pour la France et la Hollandia. De ce fait, Grünwald est remarquablement défendue. La forteresse d'Altenberg, son ouvrage principal, est perchée sur un nid d'aigle, accessible uniquement par un sentier de chèvre. Ses canons feu couvrent le village de Grünwald situé en contrebas. De plus, un avant-poste fortifié à l'est coupe la route d'Orient au col afin de contrôler les caravanes marchandes qui entrent dans la vallée pendant la belle saison. Un second poste fortifié à l'ouest barre la route menant en Bohême et complète ainsi le dispositif défensif du Comté. Autre ouvrage architectural remarquable, le Monastère des mille supplices de saint Dalfang abrite une communauté de Toges Noires, et l'on murmure que dans l'enceinte sinistre de son cloître se cacheraient les connaissances oubliées des plus immondes sorcelleries...
Le Comté est un fief du prince de Bohême, auquel il tient particulièrement, surtout en cette période troublée où les Granbretons viennent de conquérir la Moscovie et s'apprêtent à dévorer la Germanie. C'est pour cela que le Comte de Grünwald, homme lige du prince de Bohême, est particulièrement choyé par son suzerain.

Introduction

Où l'on apprend les complots machiavéliques d'un héritier trop ambitieux.

Erlan von Grünwald est l'unique héritier du Comté. Fils de Horst von Grünwald, l'actuel Comte, il a dès sa prime enfance fait le désespoir de ses parents. Frivole, doublé d'un ambitieux sans envergure, son arrogance l'a rendu unanimement impopulaire au point que, lorsque son père l'éloigna d'Altenberg pour compléter son éducation à la cour de Dresn, ce fut un immense soulagement qui s'empara des habitants du château. Mais l'exil au service du Prince n'arrangea pas son caractère, loin de là. En l'absence de ses tuteurs, Erlan va s'endetter au jeu, faire la fête, entretenir moults catins et parasites et pire, négliger ses devoirs et son honneur. Seule l'arrivée dans son entourage d'un jeune noble germain charismatique, Friedrich Krueger, va lui éviter de déchoir irrémédiablement et d'être ainsi banni de la cour sur l'ordre un prince excédé de ses frasques. Malheureusement pour Grünwald, le remède fut pire que le mal. Krueger se nomme en fait Frey O'Connor, chef de meute extrêmement expérimenté de l'ordre du Renard. Il va pousser l'ambitieux Erlan à prendre le pouvoir chez lui. En effet, le comte, désespéré par l'attitude de son fils, veut désormais le déshériter au profit d'un de ses neveux Holger Carlsen, le fils de sa soeur qui a épousé un jarl de Scandie. Erlan se doutant d'un projet de ce genre, poussé par Krueger, passe à l'action. Il a dans son entourage un sorcier versé dans l'art des poisons, qui a mis au point une mixture entraînant la folie puis la mort par développement d'un oedème au cerveau. Il empoisonne donc discrètement son père. Pendant ce temps, il prend également contact avec Elvira Stockington, Connétable de l'ordre du Lion, qui doit l'aider à s'emparer militairement du Comté, deux mois après l'empoisonnement, et pourquoi pas de la Bohême toute entière. Mais l'extraordinaire robustesse du comte ralentit fortement l'action du poison, et à la veille de l'arrivée de ses alliés, son père n'est toujours pas mort...
C'est dans ce nid de vipères que débarquent nos valeureux Pjs.

Chapitre I

Où les PJs comprennent la solitude du cheveu sur la soupe...

Les PJs viennent d'arriver dans la vallée de Grünwald et ont été

invités à résider au château. Les raisons de leur présence ici peuvent être multiples : voyage depuis la Moscovie occupée, escorte d'une caravane marchande, mission d'inspection pour le compte du Prince de Bohême ou mission d'espionnage pour le compte de la Preuss etc...

Note du test : *dans ma campagne, un de mes PJs est un prince de Scandie spolié de ses biens par les Granbretons. Après quelques actions héroïques en Moscovie occupée, il cherche du soutien aussi bien politiquement que militairement. Il a entendu parler du Comte de Grünwald comme d'un homme haïssant les Granbretons, et qui pourrait le laisser passer facilement en Germanie.*

Ils ont été accueillis par Stefan Ostowieski qui leur a fourni des quartiers confortables dans la forteresse. Il les prévient qu'ils pourront assister à un divertissement théâtral donné par des acteurs itinérants à la fin de la cinquième garde, avant le souper. En attendant, ils peuvent profiter de leur temps libre comme bon leur semble. Du fait de la nature militaire du château, un certain nombre d'endroits dans la forteresse sont interdits, et l'intendant leur demandera de respecter le travail des soldats chargés de garder ces lieux. S'ils souhaitent monter sur les remparts, il leur faudra l'autorisation d'un officier et ils seront accompagnés.

Un domestique vient les chercher pour la représentation et les conduit vers la vaste salle de réception. Une table en U a été dressée et une petite estrade dissimulée derrière un rideau accueille les baladins. Stefan Ostowieski les présente alors à quelques membres de la suite du Comte, notamment Erlan von Grünwald, l'héritier. Sont également présents autour d'Erlan Friedrich Krueger, Frère Olvier, Piotr Romanov et les deux amis de Krueger, Alex et Carl von Merstein. Un autre groupe formé de Drusille Volange, Holger Carlsen et Günther von Friedl complète l'assistance. On attend le Comte et Dame Mina.

Celle ci fait son entrée quelques minutes plus tard, seule. Elle adressera quelques mots d'excuses à l'assistance, puis viendra saluer les PJs qu'elle ne connaît pas encore. Un jet de Sagacité permettra de déterminer qu'elle est soucieuse malgré son sourire et ses bonnes manières. Un jet de Chercher permet de remarquer un échange de regard entre Dame Mina et son fils. Celui-ci lui adresse un coup d'oeil interrogateur auquel elle répond par une dénégation, l'air affligé.

La représentation commence. La pièce est un classique datant de l'Age d'Or et intitulée « Le Cid ». Un jet de Chercher permet de voir que le jeu des acteurs subjugue rapidement tout le monde, aux exceptions notables de Günther von Friedl (il dort) et de Friedrich Krueger (son sens de l'esthétique granbreton réclame de plus fortes sensations).

Alors que les acteurs jouent la scène du duel verbal entre Rodrigue et le Comte,

-A moi Comte, deux mots.
-Parle.
-Connais-tu bien Don Diègue ?

Horst von Grünwald fait une entrée fracassante dans la salle. Son pourpoint est de travers, il a les cheveux en bataille et le regard fou. Il promène son oeil hagard sur l'assemblée qui s'est retournée pour le regarder, puis éclate d'un rire dément. Un moment troublés, les acteurs reprennent la scène. Le comte a l'air d'écouter attentivement.

-Sais-tu que ce vieillard fut la même vertu, la vaillance et l'honneur de son temps, le sais-tu ?
-Peut-être...
-A quatre pas d'ici, je te le fais savoir.
-Jeune présomptueux !

Poussant un rugissement, le Comte décroche une masse d'une panoplie au mur et fonce sur l'acteur jouant Rodrigue. La plupart des membres de l'assemblée essaient alors d'intervenir, ainsi que les PJs s'ils le souhaitent. Retenu par plusieurs personnes, le regard du comte change, et il secoue la tête comme s'il chassait un mauvais rêve. Puis il s'effondre en larmes et s'enfuit, suivi de Drusille Volange et de Dame Mina. Erlan intervient alors, rassurant la compagnie, lance un mot spirituel sur les acteurs qui se sont enfuis, et fait immédiatement servir le souper pour rétablir une ambiance plus sereine. Cela n'empêche pas les langues d'aller bon train.

Les rumeurs :

- La maladie du comte s'est déclarée il y a deux mois maintenant. C'est une tragédie, car cet homme est en temps normal une force de la nature, plein de bon sens, calme et raisonnable. Il semble parfois frappé de sénilité précoce, et à d'autres moments, de crises de furie destructrice. Le Prophète Dalfang en soit loué, nul n'a eu à pâtir de ces crises, à part le mobilier. *(Vrai)*
- L'état du Comte met gravement en cause sa capacité à gouverner. Il serait de l'intérêt de Grünwald qu'il abdique rapidement.
- Drusille Volange passe beaucoup de temps au chevet du Comte ce qui n'est pas étonnant si l'on considère qu'il est le père de son bâtard, qui est en nourrice au village. *(Faux, elle a bien un enfant mais le Comte n'en est pas le père.)*
- Pendant un moment les frasques d'Erlan ont tellement excédé le Comte qu'il a pensé se chercher un autre successeur. La rumeur disait qu'il s'agissait d'Holger. *(vrai)*
- Mais où est donc Maître Cavalcanti ? Le parfumeur d'Erlan sait la formule des baumes les plus miraculeux, et il détiendrait la recette du philtre d'amour... *(Faux)*
- L'attitude du jeune Erlan a récemment changé, en bien. Lui qui n'avait que peu d'attraits pour la politique et pour la gestion du Comté, assiste désormais son père dans tous ses conseils. De plus, depuis la maladie de Horst, il s'intéresse également à son rôle militaire et délaisse ses activités de jeune homme gâté. C'est l'influence de Krueger qui semble avoir été à l'origine de ce miracle.
- Frère Olvier a des activités bien obscures pour un moine des Toges Noires. Il dit être en visite pour vérifier l'orthodoxie de la foi du monastère de la vallée, mais il est le plus souvent au château à poser des questions indiscrètes sur l'architecture, la profondeur des caves et la vie de la garnison. Il a également demandé au comte un accès aux archives familiales. Or, frère Olvier est normandien et tout le monde sait que le Duc Ziminon est un pantin aux mains des granbretons. *(Faux, Olvier hait les granbretons et il a de bonnes raisons pour cela)*

- Friedrich Krueger n'est pas apprécié de tout le monde. Tout d'abord, son attitude avec ses inférieurs laisse parfois fort à désirer. Quelques domestiques se sont plaints de mauvais traitements. De plus, rien ne peut lui être reproché, car Erlan lui passe tous ses caprices. *(Vrai, une jeune servante du château, Olga, a même été violée...)*
- Günther von Friedl est récemment entré dans une colère noire contre Alex von Merstein, à moins que ce ne soit contre Carl... Ces deux bougres là se ressemblent tellement. Un de ces nobliaux capricieux s'est mis en tête de visiter seul l'armurerie des canons feu. Comme la sentinelle lui barrait le passage, il a tenté de la soudoyer. La sentinelle, honnête, a refusé et a immédiatement rendu compte à l'officier de permanence. Celui-ci, excédé, a voulu se plaindre au comte, mais Erlan a étouffé l'affaire. Résultat, la sentinelle a été punie et l'officier a subi des remontrances injustifiées. *(vrai)*
- D'après les villageois, un étranger réside actuellement à l'auberge. Il est arrivé par l'ouest mais parle avec l'accent Moscovien. Ce semble être un combattant aguerri qui pose toutes sortes de questions sur les gens du château. Nul ne sait pourquoi. *(vrai)*

Ne donnez pas ces rumeurs telles quelles aux joueurs. Faites les venir naturellement dans la conversation. De plus, selon leur interlocuteur, certaines ne seront pas disponibles. Par exemple, la rumeur 8 peut difficilement être donnée par Krueger, dans cette version tout du moins. En revanche, Drusille Volange ou Holger Carlsen peuvent très bien avoir entendu parler de cela.

La soirée se termine avec le banquet et chacun regagne ses appartements.

Chapitre II

Où les PJs ne font qu'un avec l'éléphant du magasin de porcelaine

Au Château

Le lendemain, les PJs vont certainement vouloir explorer quelques pistes et vérifier les cancans recueillis la veille. Notamment, lors du test, ils ont fait des pieds et des mains pour rencontrer le mystérieux maître parfumeur, Nando Cavalcanti. Celui-ci a passé la nuit devant ses cornues pour concocter une version plus violente du poison qu'il a fait ingérer au Comte. Dans la matinée il dort et a demandé qu'on ne le dérange pas. Si cependant les PJs forcent sa porte (au figuré, espérons le) il sera charmant et exposera une fumante théorie selon laquelle il cherche à capturer «l'essence de vie» des plantes afin d'en tirer une fragrance capable de prolonger la jeunesse et la force du corps. Si les PJs lui demandent pourquoi il n'est pas plutôt à la recherche d'un remède pour le comte, il répondra qu'il est parfumeur, pas médecin. Selon lui la maladie du Comte n'est pas physique, mais psychologique.

En ce qui concerne les autres rumeurs, baladez vos PJs dans le château et au village sans leur en apprendre beaucoup plus qu'ils n'en savent déjà. Tout au plus pourront ils infirmer les rumeurs qui sont fausses. Ceci pourra les amener à se poser des questions sur ceux qui ont propagé de tels mensonges.

Au Village

Si les joueurs sont un peu paranoïaques la rumeur de l'étranger posant des questions au village devrait leur mettre la puce à l'oreille. Ils souhaiteront donc en savoir un peu plus sur ce mystérieux voyageur. Celui-ci réside à l'auberge dite de « la Libellule », située au bord d'un étang qui accueille ces charmants insectes. C'est l'unique auberge du village, un établissement très propre et confortable (maison à colombages, toit de bardeaux, poutres apparentes et parquets cirés, des fleurs etc...)

L'homme prétend se nommer Nikolaï Poniatow, staroste d'Oswiecim en Moscovie. Il fut le loyal féal du Prince Alexeï Nourmanov de Dansk, traîtreusement assassiné par Frey O'Connor, un membre de l'ordre du Renard de Granbretanne. Nikolaï poursuit cet homme depuis plus d'un an. Il avait perdu sa trace mais le destin a voulu qu'il passe par Dresn il y a un mois. Là il a reconnu un ancien acolyte de O'Connor qui remettait un message à un cavalier. Ce cavalier portait les couleurs de la maison Grünwald. Le temps de le découvrir et de faire le chemin, voilà trois jours qu'il est ici.

Nikolaï sera d'abord méfiant, mais si les PJs déclarent habiter au château, il deviendra plus avenant. Il offrira quelques tournées, puis racontera son histoire. Il décrira Frey comme un homme roux aux yeux verts, élégant et raffiné, portant de belles moustaches en crocs. Nikolaï est un Slave ; son histoire sera donc ponctuée de coups de poing sur la table, d'envolées lyriques quand il décrira son ancien maître, d'injures mortelles en parlant du granbreton qui causa sa perte et enfin de larmes en évoquant sa mort ignominieuse. Il demandera aux PJs de le faire entrer au château afin de pouvoir mener son enquête. Il ne cachera pas son intention de faire un mauvais parti à O'Connor s'il le trouve.

Pendant qu'ils discutent, une bande de ruffians entre dans l'auberge. Ayant observé la salle, ils arrivent droit sur Nikolaï. L'un d'eux s'adresse directement à lui enjoignant les PJs de ne pas se mêler de ça. Il fait comprendre en termes explicites qu'à Grünwald on n'aime pas les curieux et que la meilleure solution serait pour lui un départ rapide. Les gros bras sont de bonne foi. Ils ont été engagés par Krueger («un gars du château qu'a l'oreille du comte ») pour donner une bonne raclée au moscovien et le raccompagner gentiment à la frontière. Ils pensent que Nikolaï est un espion moscovien affilié aux granbretons et que sa présence est annonciatrice d'une invasion prochaine. (Krueger aime le sport...). Une telle injure fera bouillir le sang du moscovien, et il faudra toute la diplomatie des PJs pour éviter un carnage. Les villageois ne savent pas que les PJs résident au château. Cependant lors du test, les PJs étaient accompagnés par Holger Carlsen, qui a beaucoup d'influence sur les gens de Grünwald. Ceci permit d'éviter le pire.

Quand les PJs sortiront du village en début d'après-midi ils pourront remarquer (Chercher) un soldat à pied titubant sur la route. Il essaiera de les héler et s'effondrera. L'homme est blessé en de nombreux endroits et sa cotte de mailles est déchirée. Sa main est crispée sur la garde d'une épée courte ébréchée. Les marques sur son bliaud indiquent qu'il est sergent. Il a une vilaine blessure à la poitrine (-6pv), deux estafilades au bras gauche (-1 & -2 pv) et une plaie à l'épaule de

laquelle saillit un morceau de cristal ! (-3 pv). Des jets en Médecine Rudimentaire permettront de soigner ses blessures. En retirant le morceau de cristal qui s'est brisé à l'intérieur, un liquide jaunâtre et visqueux suppurera de la blessure, ce qui déclenchera un spasme de douleur chez le blessé. Si les PJs y ont déjà été confrontés, ils reconnaîtront un Dard de l'Ordre de la Guêpe, les commandos de l'Empire. Sinon un Jet sous Europe du TM et Art (stratégie et tactique) permettront d'identifier cet artéfact.

Pendant ce temps, l'homme reprendra brièvement connaissance et murmurera (Ecouter) «Les granbretons... pris le bastion... Romanov... trahison... prévenez le comte...», puis il sombrera à nouveau dans l'inconscience. Le PJ qui lui a administré les soins s'apercevra que le poison fait son oeuvre de mort : il faut le transporter d'urgence au château pour lui administrer un antidote. Si Nikolaï accompagne les PJs, il essaiera d'en savoir plus sur ce Romanov, qui à n'en pas douter est son traître.

Chapitre III

Où il est donné aux PJs de donner libre cours à leur violence innée après cette longue introduction.

Conseil de Guerre

A leur retour au château, le comte, qui se sent mieux, les convoque immédiatement. Il est entouré de Günther, d'Erlan, d'Holger et de quelques officiers. Quand les PJs annoncent la nouvelle de la chute du bastion Est, le comte aura l'air effondré. Erlan demandera aux PJs de prouver ce qu'ils avancent, mais Holger lui dira qu'il est difficile d'avoir un témoignage direct, car le sergent vient de mourir. Horst interviendra contre son fils en ne le laissant pas mettre en doute la parole des PJs. Sous ce double affront, Erlan se taira puis proposera que l'on envoie une patrouille afin d'observer le bastion. Cette fois Günther soulignera l'ineptie de la chose car, si le bastion est tombé, c'est à un siège qu'il faut se préparer, pour lequel on ne peut distraire aucun homme. Si les PJs ont une expérience militaire reconnue le Comte leur demandera s'ils ont des suggestions. Puis il fera un tour de table de ses officiers et les décisions suivantes seront prises : évacuation de la population civile du village, saisie de tous les stocks de vivres civils, pour compléter les réserves du château, envoi de messagers au monastère et vers les territoires germains frontaliers pour demander de l'aide, et enfin donner ordre au bastion occidental de verrouiller l'accès vers la Bohême. Si les PJs ont eu des idées géniales, elles peuvent être également adoptées. A la fin de ce conseil de guerre impromptu, un jet de Sagacité permet de s'apercevoir qu'Erlan bout de colère.
Une heure plus tard, alors que la population du village arrive à peine au château, les sentinelles des remparts signalent qu'une formation de fantassins lourds est sortie du bastion et se dirige vers Altenberg...

Assiégés !

Bientôt la bannière bronze et or de la VIème Légion de l'ordre du Lion flotte sur le village de Grünwald. Cependant les forces adverses s'élèvent à peine à cinq cents hommes, soit un bataillon seulement (Jet sous Art de la Guerre). C'est peu, surtout que les assaillants ne semblent disposer ni d'engins de siège ni d'artillerie.

Après une heure, une patrouille de six Lions, porteuse d'un drapeau blanc, quitte le village occupé et monte vers le château. Les parlementaires viennent jusque sous les murailles. Il s'agit du Commandeur Shere Murdock du premier bataillon de la VIème Légion du Lion. Il vient négocier une reddition honorable au nom du connétable Elvira Stockington et de sa Majesté Huon roi-empereur immortel de Granbretanne, loué soit Son nom. En effet, la guerre a été déclarée entre la Principauté de Bohême et le Ténébreux Empire suite au lâche attentat perpétré envers l'envoyé plénipotentiaire de sa Majesté en Thuring par un représentant du prince de Bohême. Le prince ayant eu l'outrecuidance de nier les faits et de ne pas offrir réparation à ces actes inqualifiables, l'état de guerre est déclaré depuis 3 jours entre les deux nations. L'armée de la principauté a été défaite par les vaillantes troupes de l'Empire dont les étendards flottent sur Dresn. Si les troupes d'Altenberg se rendent, nul mal ne leur sera fait. Ils devront déposer les armes et laisser la forteresse à l'armée impériale qui arrivera demain. Sinon, ils encourront la colère des Seigneurs Ténébreux.

Bien sûr, rien n'est vrai dans tout cela, mais le moral des assiégés chute immédiatement. Cependant le Comte ne s'y laisse pas prendre. Si la guerre avait été déclarée des messagers seraient déjà arrivés pour le prévenir. De plus les effectifs de la garnison sont suffisants compte tenu de la disposition des lieux, pour repousser facilement un aussi faible assaut, si mal mené de surcroît. La forteresse pourrait même en repousser plus d'un, conduit avec des forces bien plus considérables «grâce à notre artillerie qui réduira vos ridicules déguisements en flaques d'acier bouillantes. Retirez-vous ou périssez» conclut-il. La troupe, galvanisée, hue l'ambassade, qui se retire sous les quolibets. Le Comte tourne les talons et rentre à l'intérieur. Un PJ placé non loin d'Erlan pourra l'entendre marmonner : «la peste soit du vieil entêté !». (Jet en Ecouter).

Le reste de la journée se déroule sans autres incidents notables. Les principaux PNJs ayant un rôle militaire sont enfermés avec le Comte dans son bureau. Frère Olvier, Dame Mina, Drusille Volange et Stefan Ostowieski aident les villageois à s'installer dans les communs et dans la cour. Krueger et Cavalcanti sont invisibles (Jet sous l'Idée). Nikolaï Poniatow met au point un plan pour sortir de la forteresse pour trouver Romanov et le tuer. Il cherche l'appui des PJs. Si les PJs montent sur les remparts, ils peuvent voir (Chercher) que des granbretons sont stationnés dans les bois au sud-est de la forteresse. S'ils disposent d'une longue-vue ou d'un Ecran Lointain, ils peuvent les voir fabriquer des échelles.

La nuit vient de tomber depuis quelques heures quand des cris d'alarme retentissent : les Lions attaquent ! Ils ont posé des échelles sur la muraille à l'est et tentent de prendre pied sur le chemin de ronde. Pour on ne sait quelle raison, l'alarme a été donnée tardivement et les défenseurs d'Altenberg ont été débordés. Si les PJs veulent en découdre, on les envoie d'urgence défendre une portion de muraille dont les défenseurs ont été tués. Nikolaï est avec eux. Arrivés à leur poste ils tombent sur un groupe de lions égal au leur. Ils ont trois rounds pour s'en débarrasser. A partir du

4ème, un soldat granbreton supplémentaire arrive par round. Il y a 2 échelles à faire tomber. Faire tomber une échelle nécessite un round sans être attaqué.

Soldat de l'ordre du Lion

FOR 15 **CON** 14 **TAI** 14 **INT** 12 **POU** 10 **DEX** 12 **APP** 10 **PdV** 14 **MD** +1D4

Armure : plaques lionnes 2D6+2
Armes : Marteau 2M 60%
Compétences : Esquive 60% ; Bagarre 60%

Des PJs armés de boucliers peuvent faire un carnage grâce à la règle Repousser.

Une fois l'ennemi repoussé, les PJs s'aperçoivent qu'un chef de meute Lion a pris pied sur la muraille et galvanise ses troupes. Il faut s'en occuper car les soldats d'Altenberg reculent.

Chef de meute Lion

FOR 17 **CON** 16 **TAI** 16 **INT** 13 **POU** 10 **DEX** 13 **APP** 10 **PdV** 16 **MD** +1D6

Armure : plaques lionnes 2D6+2

Armes : Epée 2M 90%

Compétences : Esquive 80% ; Bagarre 80% ; Art(stratégie) 40% ; Equitation 60%

Note du testeur : *pendant la partie de test, le chef de meute s'est mangé deux carreaux d'arbalète (dont un critique) et un tir de lance feu. Engagez-vous qu'ils disaient...*

Après avoir repoussé victorieusement la première vague, les hommes d'Altenberg se reposent mais tandis que l'on soigne les blessés une triste nouvelle se répand comme une traînée de poudre : Horst von Grünwald est mort. Erlan est le nouveau comte. Le moral, au plus haut, s'effondre de nouveau. Les PJs sont mandés auprès du nouveau comte alors qu'un nouvel assaut est lancé par les Granbretons. Erlan les reçoit dans le bureau de son père. La première chose qu'il annonce c'est que son père n'est pas mort, mais semble être plongé dans un coma profond. Dame Drusille ne semble pas avoir beaucoup d'espoir. En conséquence, et conformément à la tradition, il prend le commandement de la forteresse. Sa première décision est de faire cesser le combat et d'envoyer un messager au connétable granbreton pour entamer des négociations. La plupart des officiers, Günther en tête, grondent leur mécontentement.

Une demi-heure plus tard, les combats ont cessé et un rendez-vous est pris à l'aube sur le chemin qui mène d'Altenberg à Grünwald. Les PJs sont invités à être de la partie. Comme prévu, les deux état-majors se rencontrent à mi-chemin, les hommes d'armes restant en arrière. Elvira Stockington réitère les promesses de son commandeur : vie sauve pour la garnison et pour la population si la reddition est immédiate. Elle ajoute qu'Erlan pourra, comme bien d'autres nobles de Bohême qui se sont «rendus», conserver son titre et ses prérogatives aussi longtemps que les intérêts de l'Empire ne seront pas menacés. En garantissant le libre passage des troupes granbretonnes dans la vallée, il gagnera le statut de «libre protectorat», ne devra qu'un impôt modique et sera élevé au grade de commandeur dans la légion du Faucon.

Erlan sait que ses officiers désapprouvent. Günther lui rappelle qu'il a le choix «entre être Comte dans l'honneur, ou se rendre et perdre ce pourquoi des générations de Grünwald se sont battus.» Des messagers sont partis demander du renfort dans les fiefs voisins, donc rien n'est perdu. Krueger et les frères Merstein incitent, eux, à la reddition. Erlan va donc se tourner vers les PJs et leur demander leur avis. S'ils optent pour la résistance, il saura à quoi s'en tenir et les fera arrêter plus tard. S'ils conseillent la reddition, ils seront libres de leurs mouvements pour la suite des événements.

Note du test : *ceci peut modifier profondément la suite du scénario. Lors du test, les joueurs ont pris l'option de conseiller la résistance. Mal leur en a pris comme nous allons le voir...*

Erlan semble prendre le temps d'une douloureuse réflexion, puis, comme on s'en doute, se rend. Deux meutes Lion (30 hommes) montent immédiatement au lieu de la négociation, pendant que les officiers d'Erlan remettent leurs épées. Toute résistance est vaine, et à ce stade du scénario synonyme de mort sans gloire et sur le champ.

Le traître se dévoile.

Une fois revenu dans la cour du château accompagné par les soldats granbretons, Erlan fait part de sa décision aux soldats et aux habitants du village. Entouré de ses fidèles, il rayonne littéralement (Sagacité). Pendant son discours, Poniatow blêmira (Chercher) puis se tournant vers l'un des PJs, il désignera Krueger en disant : «c'est lui !». Il s'avancera discrètement au premier rang, une dague à la main, pour sauter à la gorge de Krueger. Cette tentative échoue automatiquement, sauf si les PJs montent une diversion ou une action susceptible de lui faciliter la tâche. Autrement, la scène se déroule de la manière suivante. Au moment d'atteindre le groupe formé par Krueger, Erlan, les frères Merstein et la connétable, Poniatow est intercepté par deux soldats d'Altenberg. Aidés par quelques Lions, ils rossent le pauvre staroste qui s'évanouit. Erlan, aveuglé par son succès, croit que l'attentat lui est destiné. Il nomme les deux soldats au grade de sergent, et s'adressant à la foule, déclare : «Je vois que la trahison et l'insubordination poussent plus vite que la mauvaise herbe. Qu'on les arrête !», désignant ainsi les officiers de son père, Holger, Günther et les PJs s'ils ont conseillé la résistance ou s'ils ont tenté quoi que ce soit.
Krueger s'approche alors du corps inanimé de Nikolaï, et avec un sourire méprisant tâte le Moscovien de sa botte.

Puis-je te réclamer celui-ci, Monseigneur ?
Il est à toi mon ami répond Erlan en souriant.

Chapitre IV

Où les PJs méditent, avec quelques siècles de retard, sur l'exemple édifiant du Comte de Montecristo.

Les prisonniers sont séparés en deux groupes. D'une part, Holger, Günther et les officiers fidèles à Horst sont enfermés dans des cellules individuelles au fin fond des oubliettes. D'autre part, les PJs, Poniatow et un jeune officier du nom

d'Anton Grenz sont mis dans une cage qui donne sur la salle de garde.
Après quelque temps, Poniatow revient à lui et se répand en injures, hurlant des défis à l'adresse de Krueger. Une fois calmé, les PJs entendent la porte s'ouvrir et deux soldats lions précèdent un Friedrich Krueger tout sourire dans la cellule. Deux autres soldats barrent la sortie, arbalètes aux poings.

J'ai cru comprendre que tu voulais me parler, mercenaire ? dit Krueger. Cela fait longtemps que je ne me suis pas amusé avec un représentant de ta sous-race, mais j'ai envie de me rafraîchir la mémoire. Emmenez-le.

Les PJs voient les soldats embarquer un Nikolaï qui se débat comme un fou en hurlant des imprécations en Moscovien, l'écume aux lèvres. (Si vous parlez russe, lâchez-vous ça fait du bien. Sinon, improvisez, parlez russe quand même !). Nikolaï disparaît quand la porte de la cellule se referme. Peu de temps après, des hurlements de douleur cette fois, montent de la salle voisine. Krueger s'amuse...

La situation des PJs n'est pas reluisante. Au besoin, faites leur bien comprendre qu'Erlan n'a aucune raison de les laisser en vie. Ce sont les témoins d'un coup d'état qui met en danger la Bohême tout entière. Ils sont trop dangereux pour être relâchés. Au bout de trois heures, les cris de Nikolaï s'amenuisent peu à peu. Malgré l'heure tardive (début d'après-midi), ils n'ont reçu ni eau ni nourriture et la faim se fait sentir. Bientôt, la porte de la cellule s'ouvre et deux soldats jettent le corps pantelant de Nikolaï sur le sol. Il est nu et méconnaissable. Il a été littéralement écorché vif, au point de ressembler à une planche d'anatomie d'un grimoire de médecine. Un jet de Médecine Rudimentaire permet de comprendre qu'il n'en a plus pour très longtemps (seule une cuve de soins pourrait faire effet, et encore...). Reprenant brièvement connaissance, il demandera à un PJ qui aurait sympathisé avec lui ou qui lui semble être le meilleur guerrier de le venger et de tenir la promesse qu'il n'a pas pu accomplir. Puis il s'éteint dans un dernier râle.

En début de soirée, alors que les PJs n'ont toujours rien mangé, ils peuvent entendre (Ecouter) un bruit de conversation dans le couloir entre les gardes et deux autres personnes. Ceux qui réussissent leur jet identifient Drusille Volange et Frère Olvier. De nouveau, leur cellule est ouverte et les deux compères entrent. Pendant que frère Olvier fait un scandale sur la présence du cadavre de Nikolaï dans la cellule, Drusille dépose un panier de nourriture aux prisonniers. Au fond de celui-ci est dissimulé un mille-clés (HNE page 235) et un message.

Nous pensons que le Comte souffre d'un empoisonnement. Evadez-vous cette nuit. Il n'y a que deux sentinelles car les GB sont repartis en ne laissant qu'une cinquantaine d'hommes. Rendez-vous à la sortie des geôles. Détruisez ce message.

Les PJs vont devoir alors sortir de leur cellule (Crocheter), maîtriser les sentinelles (qui ont retiré leurs armures) et s'enfuir. Pour les caractéristiques des sentinelles reprendre celles des soldats lion. L'équipement des PJs est dans la salle des gardes à l'exception de leur argent qui a disparu.

Evadés !

Une fois hors des geôles, le plan d'Olvier et de Drusille est de rejoindre les appartements du comte, car il y a une petite bibliothèque juste à côté avec un grimoire ancien contenant les formules alchimiques de nombreux poisons. De plus, Dame Drusille a mis au point quelques antidotes classiques qu'elle souhaiterait administrer au comte, sait-on jamais. Si les PJs ont d'autres suggestions, ils peuvent les exprimer, sachant que leur situation les empêche de palabrer pendant des heures. Cependant seule la preuve de la forfaiture d'Erlan permettra au comte ou à Dame Mina de reprendre le contrôle du château. Pour évoluer dans la forteresse, ils sont guidés par Drusille et Frère Olvier. Des jets sous Déplacement Silencieux, Chercher et Se Cacher seront nécessaires pour repérer et éviter les patrouilles et les sentinelles. Considérez qu'Olvier et Drusille ne commettent jamais d'impair, à moins que vous ne désiriez un peu animer la séance. Si les PJs doivent combattre, il y a 30 % de chance que le bruit attire 1D3 patrouilles (1 patrouille = 2 gardes) plus 5 % cumulatif par round au delà du premier.

Après quelques minutes, les PJs arrivent dans un couloir éclairé par la lumière provenant d'une chambre dont la porte est ouverte. S'ils y sont déjà passés ils reconnaîtront les appartements de Nando Cavalcanti le parfumeur. Un jet d'Ecouter permettra de surprendre une conversation entre Nando et Erlan. Ce dernier reproche au parfumeur que sa mixture n'est pas assez forte. Visiblement très énervé, il crache : «Il y a grand intérêt pour toi à ce que cela fonctionne, sorcier, sinon je te renvoie là où je t'ai trouvé.» Puis il sort comme un furieux passant près des personnages sans les voir (sauf maladresse). Nando retourne à ses cornues, en marmonnant entre ses dents de sanglantes imprécations en italien.

Si les PJs ont la bonne idée de lui sauter dessus pour lui secouer les puces, n'oubliez pas que le parfumeur ne supporte l'idée de douleur que chez les autres. C'est un couard fini et il prometra tout ce que l'on voudra de lui à condition qu'on ne lui fasse pas de mal. Il est très facile de lui extorquer l'antidote (il en a toujours sur lui au cas où il s'empoisonnerait par mégarde). Rusé, il essaiera d'attendrir les PJs au moyen d'une histoire larmoyante, où lui pauvre maître parfumeur, est la victime d'un ignoble chantage de cette ordure d'Erlan et de cette fripouille de Krueger. Si les joueurs ne sont pas convaincus, un jet de Sagacité leur révèlera qu'il cherche effectivement à sauver sa peau.

Une fois les joueurs en possession de l'antidote, leur but va être de rejoindre la chambre de Horst. Une bonne idée est de neutraliser Nando car si ce dernier garde sa capacité d'agir, son premier acte sera de prévenir Erlan et Krueger. Pour arriver aux appartements du comte, ils devront repasser par la salle de réception. Au moment où ils y arrivent, ils tombent nez à nez avec une patrouille de soldats du château accompagnés d'Erlan. Ce dernier donne l'alarme et envoie ses hommes à la poursuite des PJs. Faites quelques jets de CON/CON sur la table de résistance. Au bout de quelques rounds, une véritable meute est à leurs trousses. Flanquez leur une bonne frousse et au moment où ils sont rattrapés, ils arrivent à la chambre du comte. Ils peuvent se barricader à l'intérieur.

Dame Mina est en pleurs au chevet de son mari. Un jet de Médecine Rudimentaire permet de constater que ce dernier est au plus mal. Dehors, Erlan ordonne sur un ton hystérique à ses hommes de défoncer la porte. Quelques meubles sont disponibles pour barricader la porte. Les PJs attendent que l'antidote fasse son effet pendant que la porte de la chambre est agitée d'inquiétants soubresauts. Quand elle finit par céder, une douzaine d'hommes fait irruption dans la pièce. Erlan hurle : «Tuez-les tous !». Les lames jaillissent des fourreaux, le combat est inéluctable.

C'est alors qu'une faible voix résonne dans la pièce : «Il suffit.» Horst est réveillé. Il accuse Erlan aidé de Krueger de l'avoir empoisonné. Erlan s'enfuit.

Chapitre V

Où les PJs, fidèles à leur statut de héros, peuvent goûter à un plat qui se mange froid.

La libération d'Altenberg.

Pendant que la garnison du château redevient fidèle à son seigneur, des mesures doivent être prises pour capturer les soldats granbretons restants au château et pour délivrer les fidèles de Horst. On s'aperçoit rapidement que c'est une tâche facile, car seulement une trentaine d'hommes étaient demeurés au château. Une vingtaine occupe encore le village. Des PJs assoiffés de combats peuvent se porter volontaires pour le faire. La troupe sera alors commandée par Holger. Sinon ils peuvent rester au château et soigner leurs blessures éventuelles par quelques cataplasmes miraculeux dont Drusille a le secret.

Un conseil de crise se réunit bientôt dans les appartements d'un Horst toujours faible, afin de prendre les mesures qui s'imposent pour éviter que l'armée granbretonne s'enfonce plus avant dans le territoire de Bohême. Leur progression est lente car ce sont des fantassins lourds, et si Erlan les a rejoints, ils vont devoir réfléchir à la continuation de leur mission. L'avis du conseil est que les lions feront sans doute demi-tour, car une percée semble suicidaire, sans appui logistique. Cependant il faut prévenir le bastion ouest de résister et de ne pas ouvrir à Erlan, si jamais les granbretons devaient tenter le sort. De plus, sachant qu'une armée lion peut arriver rapidement de Moscovie, une option envisageable pour les granbretons serait de s'enfermer dans un bastion en attendant les secours. Horst rappelle qu'avant le siège, il a fait partir des messagers vers ses voisins et qu'une armée de secours ne saurait tarder.

Avec les PJs, le comte tient donc un véritable conseil de guerre. Chacun peut y proposer les options de son choix et essayer d'influencer la décision du comte. Si les PJs y pensent, notamment s'ils ont enquêté sur lui au début du scénario, ils peuvent faire avouer à Olvier le but de sa véritable mission à Altenberg et mettre la main sur une arme d'une formidable puissance (voir le paragraphe «le projet Prométhée» et la description d'Olvier sous la rubrique PNJs).

Quelques fins possibles...

La bataille rangée :

Les PJs convainquent le Comte et son entourage de livrer bataille sans attendre pour écraser les légionnaires avant qu'ils ne puissent sortir de la vallée. Cette décision sera soutenue par Holger et par Günther dans une moindre mesure. C'est faisable, mais extrêmement risqué. Les troupes de chaque camp sont d'effectifs comparables, mais la furia granbretonne peut causer de mauvaises surprises. Ceci hypothèque également les capacités de défense du comté. Il y a une légion Lion quelque part en Moscovie qui attend de rejoindre son Connétable... En cas de bataille rangée, reportez-vous à «la Kamarg» pour gérer le combat. Laissez le commandement d'une aile à un PJ ayant éventuellement une connaissance en Art de la Guerre. Günther commandera l'armée. En cas de défaite du comté, vous pouvez faire intervenir l'armée de secours de Bohême, si vous êtes de bonne humeur. Ils repousseront les granbretons à l'est. A vous de décider également du sort des PNJs importants comme Krueger, Erlan et Elvira (tués, capturés, en fuite).

La voie diplomatique

Cette solution sera préconisée lors du conseil par Dame Mina, Drusille et Frère Olvier.

Si les PJs ne sont pas des casseurs de granbretons fanatiques (Si, si ça existe les casseurs de GB, en tout cas chez les grands anciens, parce que récemment, aussi bien sur le SWOS que chez Oriflam on a l'air plutôt branché sur le trip «je suis un gros bill masqué et j'adore griller des bébés au breakfast et le docteur Mengele, c'est un mec cool de l'ordre du Serpent, même qu'il est Commandeur...», mais enfin là je m'égare, alors s'il vous plaît je vous en prie), ils peuvent négocier le retrait des troupes du Lion. Ils pourront obtenir du Connétable Stockington que les troupes granbretonnes quittent le territoire sans armes, et pourront exiger que les traîtres leur soient remis. Si Elvira juge qu'ils ne l'humilient pas, elle s'en souviendra plus tard et pourra accorder une faveur aux PJs s'ils croisent à nouveau son chemin. De la même façon, lorsque quelques mois plus tard la VIème légion du Lion conquerra Grünwald, si Elvira est encore à sa tête, l'occupation se fera dans de bonnes conditions. N'oubliez pas qu'Elvira est un soldat d'honneur et de parole et qu'elle se tiendra à la lettre comme à l'esprit de l'accord qui a été pris avec les PJs. Mais s'ils lui font une entourloupe sa vengeance sera terrible, si elle a l'occasion de l'exercer bien entendu. Si jamais Elvira devait mourir traîtreusement, que les PJs entendent quelques mois plus tard l'histoire du martyre de Grünwald abandonné par les lions à la 1ère légion de la Mouche de Jerek Nakanseen et flanquez leur 10 points d'Alliance négative, histoire de leur apprendre à vivre. Elvira sait qu'elle n'est pas à Grünwald dans le cadre d'une opération officielle et qu'elle n'a aucun soutien à attendre de sa hiérarchie en cas d'échec. Elle peut accepter de rester en otage le temps que ses hommes quittent la région pacifiquement. Si elle n'est pas libérée, elle se donnera la mort pour éviter le déshonneur d'une captivité. Dans ce cas, le récit de la conquête de Grünwald fera également frémir des générations d'enfants de Germanie. Appliquez la sentence des 10 points d'Alliance. Non mais... Si les exigences des PJs sont exagérées, Elvira rappellera qu'elle a tout de même de quoi infliger quelques dégâts à l'armée comtale. Si les PJs s'entêtent, elle acceptera le combat. Reportez-vous alors au paragraphe «la bataille rangée».

Le Projet Prométhée :

C'est la solution la plus efficace, mais sa découverte demande que les

joueurs aient fait un effort de curiosité envers la personne de frère Olvier. De plus son exploitation nécessite un PJ avec un bon score de Maîtrise Technologique.

Si les joueurs ont des soupçons sur frère Olvier et le cuisinent, il avouera être présent à Grünwald afin de localiser la source d'une sorcellerie puissante nommée « Prométhée ». Un jet de Monde Ancien permettra de connaître la légende rattachée à ce personnage de la mythologie grecque. Olvier expliquera que ses recherches lui ont permis de localiser l'entrée du site sous le château dans l'armurerie. Malheureusement, il n'a jamais pu accéder à cet endroit extrêmement protégé pour vérifier ses théories. Si les PJs tentent l'aventure, une exploration de l'armurerie (Chercher) permettra de découvrir une portion de mur plus ancien derrière un râtelier qui a visiblement fait l'objet de travaux de maçonnerie afin de boucher une porte (Artisanat Maçonnerie). Derrière le mur une porte de métal blindé attend les PJs. La défoncer est très difficile (PV 100 Armure 15). La crocheter nécessite le démontage du panneau de digicode et la mise en place d'une source d'énergie pour l'alimenter et créer le court-circuit (un jet de Monde Ancien pour le principe et un jet de Maîtrise Technologique pour la réalisation.).

Derrière, des kilomètres de couloir forment un dédale parsemé de cadavres à l'état de squelettes ou de momies - l'air est très sec - dans lequel des panneaux de signalisation en Vieil Anglais, Vieux Germain, Vieux Français et Vieux Russe sont le seul moyen de se diriger. Frère Olvier dit que la source de l'antique magie se trouve dans un temple nommé «PC», des initiales qui d'après l'historien normandien Evariste Petitpas signifiaient «Pouvoir du Chaos». Si vous êtes d'humeur généreuse, quelques babioles technologiques peuvent être trouvées ici, ainsi qu'un ou deux grimoires (genre Art de la Guerre de Sun Tsu ou un manuel d'entretien du FN-FAL M-2099 permettant d'apprendre le secret technologique Lance-billes (4) et le savoir scientifique Perce-Armure (2).) Après des heures de marche dans les différents niveaux, quelques franchissements d'obstacles (escalier effondré, éboulis), et quelques frayeurs (hordes de rats HNE page 210), nos aventuriers devraient finir par tomber sur le fameux PC.

C'est une immense salle de forme oblongue, dont le mur n'est qu'un gigantesque écran - noir pour l'instant. Le centre de la pièce est occupé par une série de consoles d'ordinateurs équipés de Data-Gloves et d'écrans rétiniens. Le sol est recouvert d'un épais tapis noir (moquette) avec au centre 22 étoiles d'or en cercle sur un fond azur. Rien ne fonctionne, bien évidemment. Un jet de Maîtrise Technologique permet de deviner qu'il faut une source d'énergie pour faire fonctionner Prométhée. Un jet de Monde Ancien indique aux PJs que les anciens avaient du prévoir une source d'énergie de secours. Un jet de Vieil Anglais permet de localiser les groupes de secours sur un plan affiché sur la porte. Un jet de Maîtrise Technologique les remet en marche...

Soudain, l'antique centre de contrôle semble reprendre vie. Les murs s'illuminent de diagrammes polychromes incompréhensibles détaillant l'état de menaces potentielles d'armées depuis longtemps disparues. Des dizaines de voix féminines synthétiques s'élèvent des haut-parleurs pour susurrer des avis ou des conseils en une langue aujourd'hui oubliée (Vieil Allemand). Des imprimantes ressuscitent dans un souffle presque humain pour cracher une poussière noirâtre, vestige du papier qu'elles contenaient, par le temps parcheminé. Une lumière aveuglante éclaire maintenant le centre de la pièce réveillant la possibilité de commander à une puissance quasi-divine de destruction : Prométhée...
Un jet de Monde Ancien permet de comprendre que pour commander à Prométhée il faut enfiler un Data-Glove et un casque à écran rétinien. Dans l'oeil du PJ aux commandes s'affiche alors la séquence suivante (un jet de Vieil Anglais est nécessaire à chaque fois qu'un choix est proposé pour passer à l'étape suivante)

Prometheus Program Loading
Do you want access to satellite mainframe ? (y/n)
Enter keys for target designation procedure*.
Validation Accepted.
Access to Prometheus satellite mainframe authorized.
Loading (une carte s'affiche alors sur le mur d'en face montrant la vallée)
Please enter coordinates of primary target to start fire sequence (----/----/----)
Coordinates recorded
Choose your weapon prior to launch fire sequence
Armalite M22 Laser canon / Hades Mk28 Proton torpedo
Prometheus 200 kt ICBM / X47 Sony-Fujitsu Rail gun kinetic load
(le seul choix possible est le canon laser)
Armalite M22 Laser canon activated on target
Armed
Lock-on
Fire
ALERT-overheating (sirènes d'alarmes)
Access to Prometheus mainframe cut

** Les clés peuvent être trouvées sur le corps d'un général encore assis derrière son bureau dans une pièce voisine.*

Dans la vallée les granbretons sont pris sous le feu des canons laser du réseau Prométhée. Les victimes se comptent par dizaines (5D100). Les PNJs principaux font un jet de Chance pour savoir s'ils sont touchés. Après cet usage de la force, les PJs peuvent rebrousser chemin et peuvent alors forcer les granbretons survivants à se rendre. Si Elvira a été tuée, reportez-vous au paragraphe «la voie diplomatique». Sinon, elle ordonnera la retraite et sera prête à négocier sa reddition. Altenberg est sauvée, et les PJs seront fêtés en héros par le comte.

Epilogue

Si Erlan a survécu et est capturé, le comte le reniera publiquement et l'exilera. Holger sera désigné comme héritier de Grünwald. Krueger sera publiquement exécuté, à moins que les PJs ne le réclament pour venger Nikolaï Poniakow par un duel en forme d'ordalie. Ils pourront ensuite poursuivre leur route ou s'installer dans la région avec la bénédiction du comte. Nul doute que le Prince de Bohême lui-même veuille rencontrer les héros qui ont aidé si brillamment son vassal, et les remercie «princièrement». D'ici quelques

semaines, l'inexorable machine de guerre granbretonne va se mettre en marche, et Grünwald sera de nouveau la cible des armées du Ténébreux Empire. Mais ceci est une autre histoire...

Galerie de portraits : Les PNJs

Erlan von Grünwald, héritier en titre (19 ans)

Portrait physique : cheveux bruns au bol, yeux gris, 1m74, 70 kg. Sourire permanent, petit air supérieur.

Portrait moral et histoire : Voir introduction. Sa Némésis est Friedrich Krueger alias Frey O'Connor. Persuadé être un meilleur seigneur que son père et sensible à l'argumentation pro-granbretonne de son «ami», il a prévu d'assassiner son père puis, grâce au soutien de la Légion d'Elvira Stockington, de conquérir ses voisins, voire la Bohême toute entière.

FOR 13 **CON** 14 **TAI** 12 **INT** 11 **POU** 09 **DEX** 11 **APP** 13 **PdV** 13 **MD** +1D4

Armure : cotte de mailles + tissée (2D6+2/2D6+1)
Armes : Epée Bâtarde 70% 1D10+1+MD ; Bouclier (demi) 70%
Compétences : Equitation 70% ; Art (Stratégie) 35% ; Marchander 45% ; Baratin 50% ; Eloquence 60% ; Esquiver 60% ; Art (Etiquette) 70% ; Art (Danse) 40%

Valeurs : Machiavélique, Caractériel, Ambitieux, Trop sur de soi, Amitié.

Friedrich Krueger alias Frey O'Connor, Chef de Meute de l'ordre du Renard (28 ans)

Portrait physique : Cheveux bruns frisottés artistiquement, yeux verts émeraude, 1m70, 61 kg, bouc fin. Charmeur, superbe sourire, affable et courtois.

Portrait moral et histoire : Après une carrière exemplaire en Scandie où il fut un des plus jeunes chefs de meute jamais nommés, il est entré au service du Prince Alexeï Nourmanov de Dansk, qu'il fit traîtreusement assassiner lors de la conquête. Sa nouvelle affectation à Dresn lui permit de faire la connaissance d'Erlan. Par son charme, son bagou et sa connaissance de l'âme humaine, il a su s'attirer les bonnes grâces d'Erlan et se faire inviter à Altenberg. Il a hâte de passer à l'action pour obtenir le grade de commandeur qu'il estime mérité.

FOR 15 **CON** 12 **TAI** 12 **INT** 16 **POU** 15 **DEX** 13 **APP** 17 **PdV** 12 **MD** +1D4

Armure : Cuir et anneaux 1D6+1D6
Armes : Rapière 135% 1D6+1+MD ; Dague 120% 1D4+2 ; Dague lancée 90%
Compétences : Marchander 80% ; Baratin 83% ; Evaluer 85% ; Equitation 45% ; Sagacité 81% ; Esquive 60% ; Art (Etiquette) 85% ; Médecine 40%

Valeurs : Sadique, Rusé, Réputation, Succès.
Maladie mentale : Sadique (Léger).

Horst von Grünwald, Comte d'Altenberg (49 ans)

Portrait physique : cheveux longs et filasses gris, yeux gris. Nez busqué. Cicatrice sur la joue gauche. 1m94, 111 kg.

Portrait moral et histoire : Personnage généralement doux et calme, il ne se met en colère que lorsqu'il évoque les frasques de son fils où quand il entend parler d'exactions granbretonnes. Les lettres qu'il reçoit de sa soeur en Scandie et les quelques méfaits dont il a été le témoin en Moscovie l'ont en effet convaincu de la mentalité perverse de ce peuple. C'est une force de la nature en temps normal et il est inquiet de son état de santé car il se sent diminué par les crises dont il est victime. Il est d'une loyauté indéfectible envers son suzerain, et est aimé de ses sujets.
Valeurs : Honneur familial, Sens du respect, Sens moral, Généreux, Bravoure.

Mina von Grünwald, Comtesse d'Altenberg (39 ans)

Portrait physique : Blonde aux yeux verts, beauté mature, voix douce. 1m65, 60 kg.

Portrait moral et histoire : Femme de Horst qu'elle adore, elle n'entre en conflit avec lui que sur le douloureux sujet de son fils. L'amélioration de l'attitude d'Erlan depuis un mois lui fait répéter à l'envi «je vous l'avais bien dit». La suite des événements risque de la détromper cruellement.
Valeurs : Vie de famille, Honneur familial, Statut social.

Holger Carlsen, Jarl de Koven (20 ans)

Portrait physique : Taille moyenne, roux, yeux bleus, taches de rousseur, affable et poli.

Portrait moral et histoire : Neveu du Comte, ce jeune chevalier, scandien par son père, est le fils que Horst von Grünwald aurait souhaité avoir. Sympathique, la mine avenante éclairée d'un franc sourire, son regard azur se voile lorsqu'il évoque sa patrie martyrisée qu'il n'a pas vu depuis sept ans. Fervent anti-granbreton, il risque fort de perdre la vie lors de la prise d'Altenberg car ses propos seront alors tout sauf modérés. Il n'est pas au courant du projet du Comte visant à en faire son héritier.
Valeurs : Amitié, Respect, Sens Moral.

Drusille Volange de Nancy, préceptrice (39 ans)

Portrait physique : Cheveux noirs longs et lisses, yeux gris, visage et taille mince, belle et hautaine. S'habille toujours de noir.

Portrait moral et histoire : Femme de petite noblesse lorreine, elle est depuis dix ans la préceptrice d'Erlan, et celle de Holger depuis son arrivée. Si pour ce dernier elle est plutôt contente de son travail, le premier est à son goût, l'échec de sa vie. Depuis deux ans, sa principale activité est d'occuper Dame Mina, à qui elle tient compagnie. Il y a cinq ans elle a rencontré un jeune officier de la cour princière, de vieille noblesse germaine et est vite tombée amoureuse. Le goujat l'a rapidement abandonnée, non sans lui avoir laissé un souvenir : un fils. Ce dernier, Ugo est en nourrice au village. Le Comte, qui apprécie Drusille, lui a plusieurs fois demandé de le ramener au château, mais soucieuse du scandale qui pourrait rejaillir sur son bienfaiteur, elle se contente de la

situation actuelle. Comme tous les Lorreins, Drusille est une fine lame et elle tient de son père, médecin à ses heures perdues, le secret des cataplasmes miraculeux.

Gunther von Friedl, Rittmeister des chevaliers génétiques (47 ans)

Portrait physique : Grand et fort, les cheveux gris coupés en brosse, visage carré yeux bleus. Ne sourit jamais.

Portrait moral et histoire : Toujours drapé dans sa cape blanche ornée de la croix noire de son ordre, ce rittmeister est le capitaine des forces armées d'Altenberg. Il dirige une troupe de six cents hommes d'une main de fer et applique une stricte discipline. Il déteste les frères von Merstein depuis que l'un d'eux a fait punir un de ses officiers.
Valeurs : Haine des mutants, Honneur, Statut social, Bravoure, Obéissant.

Stefan Ostowieski, Intendant d'Altenberg (53 ans)

Portrait physique : Corpulent, de taille moyenne, il a le crâne dégarni ceint d'une couronne filasse de cheveux longs blancs tirant sur le jaune. Il transpire abondamment, s'essouffle vite et s'empiffre.

Portrait moral et histoire : Intendant de la forteresse, régisseur de Grünwald et chambellan chargé de la diplomatie du protocole et de l'étiquette, cet homme est le bras droit de son maître dont il a toute la confiance. Plus modéré que le Comte sur le sujet des granbretons, il va vite déchanter.
Valeurs : Obéissant, sens du respect, statut social, sens moral.

Frère Olvier de Méré-Egremont, diacre du Sincère Repentir (29 ans)

Portrait physique : Crâne rasé, sourcils noirs, yeux noirs, petit sourire triste.

Portrait moral et histoire : Arrivé il y a une semaine, ce jeune diacre du Sincère Repentir affilié aux Toges Noires du Mont-Saint-Michel et ancien secrétaire du père Fabien, est de noble naissance. Officiellement, sa mission est de rendre visite aux frères du monastère de la vallée afin de vérifier l'orthodoxie de leur foi. En réalité, il cherche à mettre la main sur une arme d'avant le tragique millénaire appelée Prométhée. Il sait que l'entrée du complexe se trouve dans les fondations de la forteresse, mais l'emploi militaire des locaux l'empêche de mener à bien ses fouilles. Ambitieux, ce troisième fils d'un comte Normandien rêve d'un chapeau d'évek mais de sombres histoires de son passé, l'ont frustré de cette gloire. C'est un farouche anti-granbreton, même s'il n'explique les causes de cette haine que de manière évasive du style : «Le Seigneur m'a illuminé et montré la noirceur de l'âme de ces mécréants. Leur bassesse n'a d'égale que leur traîtrise ! Maudits soient ces hérétiques !»
Valeurs : Succès, Ambitieux, Goût de l'Inconnu, Rusé.

Chevalier Piotr Romanov, traître à son suzerain (31 ans)

Portrait physique : Roux, yeux bleus, moustaches en crocs, 1,90 m 105 kg.

Portrait moral et histoire : Ce jeune chevalier génétique, est un des officier de Günther von Friedl. Il a toute sa confiance, hélas mal placée. En effet, Romanov qui est par ailleurs un officier compétent, est dévoré par le démon du jeu et par l'ambition. Car promotion dit pécunes qui lui manquent cruellement. Krueger l'a bien compris et n'a pas tarder à le recruter en échange du paiement de quelques dettes criantes. C'est lui qui fera rentrer le commando guêpe dans le bastion de la route d'Orient permettant la chute du fortin.
Valeurs : Ambitieux, succès, généreux, choix.

Nando Cavalcanti, sorcier et parfumeur (46 ans)

Portrait moral et histoire : Originaire de Reggi-Cabria dans le sud de l'Italya, c'est un alchimiste qui fut convaincu d'empoisonnement par la justice de son pays il y a une douzaine d'années. Il a fui vers le nord pour finalement s'installer à Dresn comme parfumeur. Il devint rapidement la coqueluche de quelques dames de la Cour du prince de Bohême ce qui lui permit de s'établir confortablement. Mais toujours à l'aise dans la fabrication de «poudres de succession» qu'il a élevé au rang d'art, son passé le rattrapa quand une de ses mixtures finit par tuer un proche du Prince. Sur les conseils d'un de ses bons clients, Krueger, il s'est mis sous la protection d'Erlan afin d'échapper une fois de plus à la justice. C'est lui qui a mis au point le poison qui frappe le Comte.
Valeurs : Sans sentiment, Couard, Rusé, Vie de famille.